

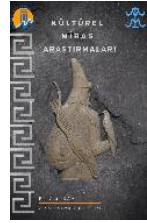


Kültürel Miras Araştırmaları

<https://dergipark.org.tr/tr/pub/kulmira>

<https://www.kulmira.com/>

e-ISSN 2687-6094



Campbell'in Monomit Kuramı Bağlamında Kökin Erkey Destanı

Sine Elif ARIKAN*¹

¹Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Halk Bilimi Anabilim Dalı, Ankara, Türkiye

Anahtar Kelimeler

Kökin Erkey Destanı
Monomit Kuramı
Kahramanın Sonsuz Yolculuğu

ÖZ

Joseph Campbell'e göre bütün mitik anlatılar belirli bir kalıba uymaktadır. Campbell, Kahramanın Sonsuz Yolculuğu isimli kitabında monomit kuramı olarak adlandırdığı kalıbı aşamaları ile açıklamaktadır. Monomit kuramı; Yola Çıkış (Ayrılış), Erginlenme, Geri Dönüş aşamalarından oluşmaktadır. Bu üç aşamanın da kendi içerisinde alt aşamaları mevcuttur. Kahraman'ın yolculuğu dairesel bir düzende çeşitli aşamalar ile tasnif edilmektedir. Altaylara ait olan Kökin Erkey destanının ana kahramanı Kökin Erkey'dir. Erkey'in sonsuz yolculuğu, isteğiyle değil zorunda kalması ile gerçekleşmektedir. Monomit kuramı bağlamında incelendiğinde Erkey'in üç ana aşamadan geçtiğini söylemek mümkündür. Bu çalışmanın amacı ise Kökin Erkey destanını Campbell'in oluşturmuş olduğu monomit kuramı bağlamında inceleyerek varılan sonuçlar doğrultusunda çıkarımlarda bulunmaktır.

The Epic of Kökin Erkey in Case of Campbell's Monomyth Theory

Keywords

The Epic of Kökin Erkey
Monomyth Theory
The Hero With A Thousand
Faces

ABSTRACT

According to Joseph Campbell, all the mystic narratives fit a certain pattern. In this context, Campbell describes the pattern in his book, The Hero With A Thousand Faces, through stages called the monomyth theory. The theory of the Monomyth consists of the stages of separation, initiation, return. These three stages have sub-stages within themselves. Hero's journey is depicted in a circular pattern with various stages.

Kökin Erkey is the main hero of the Altays' epic, Kökin Erkey. Erkey's infinite journey is not by his will, but by his obligation. In the context of the Monomyth theory, it is possible to say that Erkey has passed three main stages. The purpose of this study is to study the epic of Kökin Erkey in the context of the monomyth theory that Campbell created and to make deductions in line with the results that were achieved.

*Sorumlu Yazar

Kaynak Göster (APA);

*(sinelifarikan@gmail.com) ORCID ID 0000-0002-1488-149X

Arıkan S E (2021). Campbell'in Monomit Kuramı Bağlamında Kökin Erkey Destanı. Kültürel Miras Araştırmaları Dergisi, 2(1), 16-21.

Araştırma Makalesi (Research Article)

Geliş Tarihi/Received: 30/05/2021; Kabul Tarihi/Accepted: 14/06/2021

1. GİRİŞ

Destan, bir boy, ulus veya millet hayatında tam estetik hüviyet kazanmamış eser sayılan efsanelerden sonra nazım şeklinde ortaya çıkan en eski halk edebiyatı mahsullerinden biridir. Tarihe bağlı olmakla beraber, tarih sayılmayan, ozanların kopuzlarla terennüm ettiği; cemiyetin ortak hayat görüşü ile ülkülerini aksettiren bu eserlerin teşekkülü için bir “yaratma zemini” ile savaş, din değiştirme, göç, kuraklık vb. gibi büyük hadiselerin millet vicdanında birtakım sarsıntılara sebep olması lazımdır (Elçin, 1968).

Terimlerden ve tanımlardan anlaşılacağı gibi, Türkçedeki ifadesiyle destan, ilkel ve popüler bir anlatı çevresinin içinde doğan, gerçek veya kurmacaolağanüstü ve mitolojik kahramanların maceralarını şiir veya şarkı diliyle ve çoğu zaman bir müzik aleti eşliğinde anlatan, anonim olan veya unutulmuş bir şair tarafından yaratılan fakat şairin maceranın içinde duygu ve eylem olarak yer almadığı edebiyat eseri olarak karşımıza çıkmaktadır (Oğuz, 2004).

1930 yılından sonra ortaya çıkan, Carl Gustav Jung’un adlandırdığı ve geliştiricilerinden olduğu, “ilk model”, “ana örnek” gibi anlamları içeren “antik çağda bile kullanılan ve Platon’un ‘idea’sıyla eş anlamlı bir kavram” (Jung, 2013) şeklinde nitelenen arketipsel veya mitik kuramın, Joseph Campbell’in Kahramanın Sonsuz Yolculuğu kitabı ışığında belirtilen mitlerin, bir tek temel mitos altında birleştiği “yola çıkış, erginlenme, dönüş” evrelerinde gerçekleşen kahramanın macerası, “yolculuk” arketipiyle karşılır. Bu yolculuk belli kalıplar içerisinde ve belli aşamalar doğrultusunda gerçekleşir. Kahraman yolculukları esnasında bilinçdışını aşır kişiliğini bütün olarak gerçekleştirmeyi amaçlar (Campbell, 2017). Kahramanın fiziksel bir arayışın yanı sıra psikolojik bir arayışın içerisinde olduğu söylenebilir. Kahraman bir arayışa çıkar ve belli aşamalardan geçer. Bu arayış ve aşamaların sonunda kahraman, yolculuğunu (kendilik bilincini) tamamlar. Çünkü bu yolculuğa başlamak, bireyin ben bilincine ulaşma yönündeki ilk aşamadır (Campbell, 2017). Kahraman yolculuklarının üzerine bir inceleme yapan Campbell, bu yolculukların belirli bir kalıp içerisinde gerçekleştiğini ifade eder ve bunu ‘monomitos’ terimiyle açıklar. Aynı zamanda Campbell, kahramanın yolculuğunu (yola çıkış-erginlenme-dönüş), olarak üç başlık altında formüle etmiştir. Bu başlıklar kendi içerisinde alt başlıklara ayrılmıştır.

Kahraman olağan dünyasından çıkıp doğaüstü tuhafıkların gerçekleşeceği bir yola doğru ilerler. Burada masalsi güçlerle karşılaşılır ve kesin bir zafer kazanılır. Kahraman bu gizemli maceradan benzerleri üzerinde üstünlük sağlayan bir güçle geri döner. Monomit kuramının karmaşık kahramanı sıra dışı yetenekleri olan bir kişidir. Sıkça toplumu tarafından ödüllendirilir, sık sık tanınmaz ya da reddedilir. O, kendini içinde bulduğu dünya simgesel bir eksiklik duymaktadır. Peri masallarında bu belli bir altın yüzüğün yokluğu kadar hafif olabilirken, kıyamet tasavvurunda bütün dünya fiziksel ve ruhsal yaşamı yıkıma uğramış ya da uğrama noktasına gelmiş olarak gösterilebilir.

Altay destanlarından birisi olan Kökin Erkey destanı ilk olarak Altay Türkçesiyle 1941 yılında Ulagaşev adına çıkarılan Çörçöktör adlı kitapta yer almıştır. Sonrasında

çeşitli kaynaklarda destana yer verilmiştir. Kahramanın Sonsuz Yolculuğu tasnifi, Kökin Erkey destanının olay örgüsü ve örnekleriyle ayrıntılı bir şekilde ele alınacaktır.

2. KÖKİN ERKEY DESTANININ OLAY ÖRGÜSÜ

1- Destan kahramanı Kökin Erkey, kız kardeşi Erkin Koo ile birlikte yaşamaktadır.

2- Kökin Erkey'in kıymetli atı Temir Çookır sahibine evlenmediği ve eğlencelere de katılmadığı için sitem eder.

3- Kökin Erkey de atına sinirlenerek onu kovar.

4- Bundan sonra bir gün ava çıkan Kökin Erkey döndüğünde kız kardeşini evde bulamaz. Evi de dağıtılmış, perişan haldedir.

5- Bunun üzerine Kökin Erkey kız kardeşi Erkin Koo'yu aramaya çıkar.

6- Dağ taş gezerek kız kardeşini arayan Kökin Erkey, babasının arkadaşı Kağan Kerçelen Bökö'nün yurduna gelir.

7- Kerçelen Bökö o gün kızının düğününü yapıyordu. Kağanın kızı, düzenlenen yarışları kazanan atın sahibine verilecektir.

8- Düzenlenen yarışları Kökin Erkey'in kovduğu at Temir Çookır kazanır. Fakat Kökin Erkey burada vakit kaybetmeden tekrar kız kardeşini aramak üzere yola çıkar.

9- Kız kardeşini arayan Kökin Erkey 'in yolu Kağan Bora Teltey'in yurduna düşer.

10- Bora Teltey de kızını evlendirmek için yarışlar düzenlemiştir. Buradaki yarışları da Kökin Erkey'in ona küskün atı Temir Çookır kazanır.

11- Fakat Kökin Erkey bu kızla da evlenmeyip yoluna devam eder.

12- Her yeri dolaşır kız kardeşini bulamayan Kökin Erkey atını ve kendisini öldürmek ister.

13- Bindiği atı Kök Çookır'ı öldürmek üzereyken kovduğu atı Temir Çookır gelir. Kız kardeşini yeraltı kağanlarından Sokar Kağan'ın yeraltına kaçırdığını söyler.

14- Bunun üzerine Kökin Erkey hızla yeraltına yönelir.

15- Yeraltına inen deliğin ağzında kız kardeşini seven Ançı Mergen ile karşılaşır. İksisi birlikte yeraltına inerler.

16- Yeraltına inen yiğitler buradaki düşmanlarını yenerek Erkin Koo'yu ve yerüstünden zorla getirdikleri insanları kurtarırlar.

17- Dönüşte Kerçelen Bökö ve Ak Kağan'ın kızlarını da yanlarına alırlar. Temir Çookır da onlara katılır.

18- Hep birlikte Kökin Erkey'in yurduna gelirler.

19- Mutlu, huzurlu yaşamaya başlarlar.

3. MONOMİT KURAMI BAĞLAMINDA KÖKİN ERKEY DESTANI

3.1. Yola Çıkış

Campbell'in oluşturduğu monomit kuramının üç aşamasından ilkidir. Yola çıkış aşaması içerisinde beşe ayrılmaktadır. Kurama göre; yola çıkış, kahramanın maceraya çağrılmasıyla başlayıp çağrıyı reddetmesiyle

sonuçlanır. Kahraman, doğaüstü bir yardım olarak ilk eşiği aşar. Kahraman artık bir balinanın karnındadır. Balinanın karnından çıktığında erginlenme süreci başlar.

3.1.1. Maceraya Çağrı

Mitolojik yolculuğun “maceraya çağrı” olarak belirlenen bu ilk aşaması kahramanı çağıran ve onun ruhsal ağırlık merkezini toplumunun sınırlarından bilinmeyen bir bölgeye çekmiş olan kaderi belirtir. Bu önemli hazine ve tehlike bölgesi çeşitli biçimlerde sunulabilir: uzak bir ülke, bir orman, yeraltında, dalgaların altında ya da göğün üstünde bir krallık, gizli bir ada, sisli dağ tepesi ya da derin bir düş hali; fakat hep tuhaf biçimde akışkan ve çok biçimli varlıkların, hayal edilemez eziyetlerin, insanüstü görevlerin ve olanaksız zevklerin yeridir (Campbell, 2017).

Kökin Erkey'e atı Temir Çookır; evlenmezsin, savaşmazsın, eğlenmezsin der. Çookır, Erkey'i maceraya çağırılmaktadır. Temir, Çookır'a boş yere binmediğini belirtir. Burada Temir Çookır'ın sadece bir at olmaktan ziyade Erkey'e yol gösteren, bilge tip olma özelliğine atf yapılmaktadır.

“Boş yere binmediği atı Temir Çookır
Kilim gibi güzel dağdan
Dört nala koşup indi,
Su şırıltısı gibi kişneyerek konuştu:
Er yaratılışlı Kökin Erkey,
Orta yaşına varıp geldin.
Er olup yaştın geldiği halde,
Niçin bir kadın bulmuyorsun?” (Dilek, 2002)

Erkey atı Çookır'ı uzaklaştırırsa da sadık atı yanına geri gelir. İlk başta sorduğu sorulara kız kardeşini de neden evlendirmede sorusunu ekler. Böyle yaşamının yaşamak olmayacağını belirtir. Tekrar onu maceraya çağırır.

3.1.2. Çağrının Reddi

Kökin Erkey, Çookır'ın evlenmelisin söylemlerini reddeder ve uzaklaştırır. Ardından tekrar gelen Çookır'ı reddeder. Çookır, Erkey'in ve kız kardeşinin toplumun aslında onlardan beklentisini, yapılması istenenleri yapmasına çağrıda bulunmaktadır. Buna hazır olmayan kahraman bu durumu genellikle başlangıçta reddeder. Destanın başkahramanı Erkey başlangıçta çağrıyı reddetmiştir.

3.1.3. Doğaüstü Yardım

Çağrıyı reddetmemiş olanlar için, kahramanın yolculuğunun ilk karşılaşması, maceracıya aşacağı ejder güçlere karşı tılsımlar sağlayan, koruyucu bir figürdür. Doğaüstü yardımcının biçim olarak erkek olması seyrek görülmez. Peri kültüründe o ormandaki küçük bir adam, kahramanın ihtiyaç duyacağı tılsımları ve öğütleri sağlayacak bir büyücü, keşiş, çoban, ya da demirci olabilir (Campbell, 2018:70).

Erkey bir gün eve geldiğinde kız kardeşi yoktur. Kız kardeşi yer altına kaçırılmıştır. Kız kardeşinin yeraltına kaçırılması, Erkey'in zorunlu olarak maceraya atılmasını sağlayacak doğaüstü yardıma örnek gösterilebilir.

Campbell, kuramının bu aşamasını genel hatlarıyla bir kişiye bağlamış olsa da oluşan durum kahramanın maceraya atılması için gerekli ortamı oluşturmuştur. Çookır, yola çıkmadan önce ve yol boyunca Erkey'e gerektiğinde doğaüstü yardım getiren ve onu koruyan figürdür.

3.1.4. İlk Eşiğin Aşılması

Erkey, kız kardeşini aramak için yola koyulur. Erkey'in evden dışarıya attığı adım ilk eşiğini aşmasına örnektir. Kahraman bulunduğu ortamdan çıkar ve artık macerası başlamıştır.

“Benimle doğan tek kız kardeşimin
Ölmüşse, naaşını bulayım,
Diriye kendisini bulayım.
Yer üstünde bulamazsam,
Yeraltına inerim” (Dilek, 2002)

3.1.5. Balina Karnı

Büyülü eşikten geçişin bir yeniden doğum alanına geçme olduğu fikri, dünyanın her yerinde rahim imgesi olan balina karnıyla simgelenmiştir. Kahraman, eşiğin gücünü ele geçirmek ya da onunla uzlaşmak yerine bilinmeyenin içinde kaybolur ve ölmüş gibi görünür (Campbell, 2017: 86).

Balina karnı, yeniden doğumu temsil etmektedir. Kahraman'ın kaybolup macera içerisinde anne karnındaki bebek gibi yaşama hazır hale gelmesi şeklinde tasnif edilebilecek bir süreçte olduğu zamandır. Bu durum Kökin Erkey için söz konusudur. Erkey, otuz yıl kardeşini arar. Savaşlar verir, sonunda oradan oraya gezer yolda kaybolmuştur. Bebek anne karnında doğum için hazır olmayı bekliyorsa Erkey, kardeşinin yeraltında olduğunu bilmesine rağmen, sürecini tamamlaması için uzun süre boyunca hazır olmayı beklemiştir.

3.2. Erginlenme

Kuramın ikinci aşamasıdır ve altı alt aşamada tamamlanır. Erginlenme sürecinde çeşitli sorunlar yaşayan kahraman, bir tanrıça figürüyle karşılaşır. Baştan çıkaran bir kadın mevcuttur. Kahraman, babanın gönlünü alır ve erginlenme sürecinin sonucu niteliğinde tanrılaşır. Nihai ödül kahramanın olur. Bu ödül genellikle başlangıçta kaçtığı, reddettiği unsurdur.

3.2.1. Sınavlar Yolu

Eşiği aştıktan sonra, kahraman bir dizi sınavdan geçmek üzere tuhaf biçimde akışkan, belirsiz biçimlerin düş dünyasında ilerler. Bu, mit-maceranın sevilen bir aşamasıdır; mucizevi sınavlar ve işkencelerle dolu bir dünya edebiyatı yaratmıştır. Kahraman bu bölgeye girmeden önce karşılaştığı doğaüstü yardımcının önerileri, tılsımları ve gizli araçlarından yardım almaktadır. Ya da insanüstü yolculuğu sırasında kendisini her yerde destekleyen iyi kalpli bir güç olduğunu ilk kez burada da fark edebilir (Campbell, 2017).

Erkey çeşitli yolculuğu sırasında çeşitli sınavlardan geçmektedir. Babasının arkadaşı olan Kağan, Kerçelen

Bökö'nün yurduna gelir. Kerçelen Böğö yarışı kazanan atın sahibine kızını verecektir. Yarışı Erkey'in ona küsen atı Çookır kazanır. Ancak Erkey evlenmeden vakit kaybetmemek için yola koyulur. Bora Teltey'in yurduna gelir. Bora Teltey bir yarış düzenler, kazanana da kızını vereceğini söyler. Burada yarışı Erkey'in atı Temir Çookır kazansa da Erkey yoluna devam eder. Erkey çeşitli sınavlar ve yollarla karşılaşmıştır.

3.2.2. Tanrıçayla Karşılaşma

Genellikle bütün engeller ve devler aşıldığında gelen en son macera, başarılı kahraman ruhun Dünyanın Kraliçe Tanrıçasıyla mistik evliliği olarak sunulmuştur. Bu en alt noktadaki, zirvedeki ya da dünyanın en ucundaki, kozmosun orta noktasındaki, tapınağın sunak yerindeki ya da kalbin en derin noktasının karanlığındaki krizdir (Campbell, 2017: 103).

Tanrıça, Erkey için anne ve sevgili figürleri değildir. Bu bağlamda Erkey, tanrıçayla karşılaşmamıştır demek ilk başta doğru olacaktır. Tanrıça figürüne karşılık gelebilecek özelliklere sahip olan kaybetmekten korktuğu kız kardeşi vardır. Yol boyunca kardeşine ulaşma isteği, Erkey için tanrıça figürü oluşturmuştur.

3.2.3. Baştan Çıkaran Kadın

Dünyanın kraliçe tanrıçasıyla mistik evlilik kahramanın tam bir yaşam ustalığını temsil eder; çünkü kadın yaşamdır, kahraman onun bileni ve efendisidir. Kahramanın sonul deneyimini ve edimini öncele- yen sınamalar, bilincini geliştiren ve kaçınılmaz gelininin, yani anne- yok edenin sahiplenmesine katlanabilecek hale getiren araçların gerçeğe dönüşme krizlerinin simgesiydi. Böylece kendisinin ve babasının bir olduğunu bilir: babasının yerine geçmiştir. (Campbell, 2017)

Kökin Erkey destanında bu şekilde baştan çıkaran kadın motifi yoktur. Erkey'in kardeşini kurtarma yolculuğunda, sonrasında evleneceği iki kızı cevapsız bırakıp yoluna devam etmiştir.

3.2.4. Babanın Gönlünü Alma

Kahraman, babanın ego-yıkıcı erginleyişinin ürktütücü deneyimlerinin hepsinden büyüleriyle (polen nazarlıkları ve şefaath gücü) korunmasını sağlayan yardımcı dişi figüründen umut ve güvence elde edebilir. Çünkü eğer korkutucu baba-yüzüne güvenmek olanaksızsa eğer, kişinin inancı başka bir yere (Örümcek Kadın, Kutsanmış Anne) bağlanır ve bu desteğe olan güvenle kişi krizi atlatır- ancak sonunda, anne ile babanın birbirini yansıttığını ve özde aynı olduklarını fark edecektir (Campbell, 2017: 123-124).

Erkey'in annesi ve babası yoktur. Gönlünü alacağı bir baba figürü yoktur. Ancak atı Temir Çookır, Erkey'e yol göstermiş ve bir baba figürü gibi savaşmasını, evlenmesini, kız kardeşini de evlendirmesini söylemiştir. Erkey ise karşı çıkıp yola çıkmış, yolun sonunda sözünü dinlemediği için Temir Çookır'dan af dilemiştir. Erkey'e yol gösteren atı bu yönüyle baba figürü boşluğunu tamamlamaktadır.

3.2.5. Tanrılaşma

Tanrı ve tanrıçalar, başlangıç halinde olan en yüce olarak değil, tükenmez varlığın özünün vücut bulmuş halleri ve koruyucuları olarak alınmalı. Onlarla ilişkisi aracılığıyla kahramanın aradığı, sonuçta kendileri değil erdemleri, yani tözlerini sürdürme güçleridir (Campbell, 2017). Erkey, çeşitli sınavlar yolundan geçtikten sonra kendi gücünü fark etmektedir. Yer altına iner ve orada savaş verir. Kendini ve gücünü bulduğu süreç tanrılaşma aşamasına örnektir.

3.2.6. Nihai Ödül

Burada maceranın başarılmadaki kolaylık kahramanın üstün biri, doğuştan kral olduğunu belirtir. Birçok peri masalı ve yeniden vücuda bürünen tanrıların görevlerine ilişkin tüm efsaneler böylesi bir kolaylık sergiler. Sıradan kahraman bir sınavdan geçer, ama seçilmiş olan bir engelle karşılaşmaz ve hata yapmaz. Kuyu Dünya Göbeğidir, yanan kuyu varoluşun yok edilemez özü, dönüp duran yatak Dünya Eksenidir. Uyku kalesi, alçalan bilincin, bireysel yaşamın farksızlaşan enerjiye çözüldüğü yer olan düş içinde battığı dipsiz uçurumdur: ve çözülmek ölüm demektir; ölüm de ateş bulamamaktır (Campbell, 2017: 161).

Erkey, yeraltına iner ve kız kardeşini kurtarır. Yarışlarda atının kazandığı iki Kağan'ında kızlarını alır. Erkey'in nihai ödülü tek değildir. Kaçtığı evlilik, savaşlardaki galibiyetleri, düğünlere katılması ve fark etmediği aslında kendinde var olan gücü Erkey için nihai ödüllerdir.

3.3. Dönüş

Son aşama dönüştür ve altı adımda tamamlanır. Kahraman maceraya atılıp, erginlenme sürecini tamamlamıştır. Kahraman, dönüş aşamasını başlangıçta reddeder. Büyülü bir kaçış meydana gelir. Dışarıdan gelen bir kurtuluş söz konusudur. Dönüş eşiği aşan kahraman iki dünyanın ustasına dönüşür. Yaşama özgürlüğünü kazanır ve tüm aşamalar tamamlanmış olur. Kahraman yolculuğunda Campbell'in çizdiği daireyi böylece tamamlar.

3.3.1. Dönüşün Reddedilişi

Kahramanın macerası ya kaynağa nüfuz etme ya da birtakım erkek ya da kadın, insan ya da hayvan kişileşmelerin yardımıyla sona erdiğinde, maceracının yaşam değiştiren gezisinden dönmesi gerekir. Monomitin ölçütü olan tam çevrim, kahramanın, ödülün, topluluğun, ulusun, gezegenin ya da on bin dünyanın yenilenmesiyle sonlandırabileceği bilgelik tılsımlarını, Altın Post'u ya da uyuyan prensesini insanlar dünyasına geri getirmesi gerekmektedir (Campbell, 2017).

Erkey'in kız kardeşini yeraltına kaçırarak Celbis Sokar kağanın; Temir Bökö, Temir Sağış adlı iki oğlu ile kız kardeşi için yeraltına inen Erkey deliğin girişinde otuz yıl savaşmıştır. Ançı Mergen ve Kökin Erkey birlik olup mücadele vermişlerdir. Dört yiğidinde güçleri birbirine denk gelmiş olup yerin altında yedi yıl, dokuz yıl mücadele sürmüştür. Güçleri tükendiği sırada Erkey sadık atı Temir Çookır'dan yardım ister. Çookır'ın altı su

samurunu göndermesiyle savaşı Erkey ve Ançı Mergen kazanır. Erkey'in kız kardeşi Erkin Koo'yu kurtarırlar. Ançı Mergen ve Erkin Koo'nun evlenmesine izin veren Erkey, yeraltında biraz daha kalıp savaşaacağını söyler ve dönüşü reddeder.

3.3.2. Büyülü Kaçış

Zafere ulaşan kahraman eğer tanrı ya da tanrıçanın kutsamasını elde ederse ve toplumun yeniden yapılanması için bir iksirle birlikte dünyaya dönmekle görevlendirilirse, macerasının son aşamasında doğaüstü efendisinin tüm güçleriyle desteklenir. Diğer yandan, eğer ganimeti muhafızının karşı çıkışına rağmen elde ettiyse ya da kahramanın dünyaya dönme arzusu tanrılar ve şeytanlarca uygunsuz bulduysa, o zaman mitolojik çevrimin son aşaması hareketli, genellikle gülünç bir takip olur. Bu kaçış büyülü engelleme ve kurtulma mucizeleriyle karmaşıklaşabilir (Campbell, 2017).

Kökin Erkey destanında, Erkin Koo yıllarca tutsak kaldığı yerin altından kurtarılmış ve büyülü bir şekilde Çookır atın yardımıyla yeraltındaki savaş kazanılmıştır.

3.3.3. Dışarıdan Gelen Kurtuluş

Kahramanın doğaüstü macerasından dışarıdan yardımla geri getirilmesi gerekebilir. Yani, dünyanın gelip onu alması gerekebilir. Çünkü bir yerde olmanın derin saadeti, uyanık halin benlik parçalanması yararına kolayca bırakılamaz. "Kim dünyadan atıldıktan sonra," diye okuyoruz, "geri dönmeyi arzular? O yalnızca orada olacaktır." Ve yine, kişi yaşadıkça yaşam çağıracaktır. Toplum ondan uzak durana karşı kıskançtır ve gelip kapıyı çalar. Eğer kahraman isteksizse, rahatsız eden kişi tatsız bir şok yaşar; ama diğer yandan, çağrılanlar yalnızca geciktiriliyorsa belirgin bir kurtarma gerçekleşir ve maceracı geri döner (Campbell, 2017).

Erkey, kız kardeşi Erkin Koo ve Ançı Mergen'i evlendirmiş ancak yeraltında savaşa tek başına devam etmiştir. Erkey yeraltındaki halk kin gütmesin diye düşmanın hepsini yok etmiştir. Kök Çookır atı ile yeryüzüne çıkmıştır.

"Düşmanların tamamını yok ederek,
Palasını, kargısını silip,
Aylı, güneşli Altay'ına doğru
Ay kanatlı kuştan hızlı,
Atılan oktan hızlı
Kıymetli Kök Çookır
Hızla uçtu" (Dilek, 2002).

3.3.4. Dönüş Eşiğinin Aşılması

Tanrısal ve insani, iki dünya ancak birbirinden farklı olarak resmedilebilir -yaşam ve ölüm, gece ve gündüz gibi ayrı. Kahraman bildiğimiz ülkeden karanlığa doğru yola çıkar; orada macerasını tamamlar ya da yine basitçe bize olan bağlarını kaybeder, hapsedilir ya da tehlikeye düşer ve dönüşü o öte bölgeden bir dönüş olarak anlatılır. Yine de -ve işte mit ve simgeyi anlamak için temel bir anahtar- iki krallık aslında birdir. Tanrıların alanı bildiğimiz dünyanın unutulmuş bir boyutudur. Ve isteyerek ya da istemeyerek o boyutun araştırılması, kahramanın yaptıklarının tam anlamıdır. Olağan

yaşamda önemli görünen değerler ve ayrımlar, benliğin daha önce sadece ötekilik olan şeyi ürkütücü biçimde özümlemesiyle kaybolur. Yamyam devlerin öykülerinde olduğu gibi, niteliksiz ruhlar için aşkın deneyimin bütün yükü, bu kişisel bireyselleşme kaybının ürkütücülüğü olabilir. Fakat kahraman-ruh cesurca içeri girer ve cadıların tanrıçalara ve ejderlerin tanrıların bekçi köpeklerine dönüştüğünü keşfeder (Campbell, 2017: 199).

Kökin Erkey destanında dönüş eşiği, Erkey'in yeraltındaki düşmanını tek başına öldürmesiyle aşılmıştır.

3.3.5. İki Dünyanın Ustası

İki dünya ayrımı arasında, zamanın görünümünün bakış açısından nedensel derinliğine ileri geri gidip gelmek özgürlüğü ustanın becerisidir. Kozmik Dansçı, der Nietzsche, ağırlığını tek bir noktaya koymaz, fakat neşeyle, hafifçe döner ve bir konumdan diğerine sıçrar. Bir anda ancak bir noktadan konuşmak olasıdır, ama bu diğerlerinin kavrayışlarını geçersiz kılmaz (Campbell, 2017).

Erkey yeraltından çıktıktan sonra kız kardeşi ve Ançı Mergen ile iki kağanın kızları karşılar. İki büyük saray yapılmış ve öncesinde kötü durumda olan halkın giyim kuşamı iyileşmiştir. Kökin Erkey ve Ançı Mergen hem yer yüzündeki halkı hem de yeraltındaki halkı yönetir. Erkey iki dünyanın ustası haline gelmiştir.

3.3.6. Yaşama Özgürlüğü

Nasıl biri yıpranmış giysileri çıkarıp yeni olanları giyerse, gövdelenen Benlik de yıpranan bedenleri çıkarır ve yenilerini giyer. Silahlar kesmez Onu; ateş Onu yakmaz, su ıslatmaz Onu; rüzgâr Onu üşütmez. Bu Benlik kesilemez, yakılamaz, ıslatılmaz ya da üşütülemez. Ebedi, her şeyi kapsayan, değişmeyen, kıpırdamaz Benlik sonsuza dek aynıdır (Campbell, 2017).

Kökin Erkey, Demir Çookır atının yardımcılarıyla reddettiği durumlar ile yüzleşmiştir. Başlangıçta evlenmeyen Erkey, iki kız almıştır. Savaşmazken, Ançı Mergen ile güçleri bütün Altay'a yayılmıştır. Kız kardeşini evlendirmeyen dost olup yer altında birlikte savaştığı Ançı Mergen ile evlendirmiştir. Erkey'in de ilk başta söylediği gibi Demir Çookır atına boş yere binmemiştir.

4. SONUÇ

Kökin Erkey destanı, ana kahramanı olan Erkey'in yeryüzünden yeraltına olan yolculuğu sırasında yaşadığı olayları konu alır. Joseph Campbell'in oluşturduğu monomit kuramına göre Kökin Erkey destanının kurama uygunluğu bu çalışmada incelenmiştir. Çalışma sonucunda Kökin Erkey destanının Campbell'in oluşturduğu kuramın üç ana aşaması olan yola çıkış, erginlenme, dönüş aşamalarından geçmiş olduğunu söylemek uygun olacaktır.

Erkey'in yaşadığı toplumun ondan beklediği davranışları reddetmesiyle maceraya çağrı başlamaktadır. Erkey'in ava çıkmaması, evlenmemesi, kardeşini evlendirmemesi, şölenlere katılmaması ve topluma karışmaması gibi çeşitli sosyal yaşama uygun

olduğu kabul edilen davranışları sergilememesi onu maceraya çağırın temel etmendır. Erkey tarafından reddedilen maceraya çağrı, olağanüstü bir durum -kız kardeşinin yer altına kaçırılması- ile aşılmıştır.

Erkey, monomit kuramının erginlenme olarak adlandırılan aşamasına karşılık gelen maceraya çıktıktan sonraki aşamalardan sınavlar yoluyla geçmiş, kardeşini bulma yolunda uzun yıllar süren bir mücadele vermiştir. Vermiş olduğu mücadeledenin, kendisiyle verdiği bir mücadele olduğunu fark ettiği zaman kardeşinin yerini bulmuş, kardeşine ve aslında kendine olan yolculuğuna yer altının kapısından geçerek ilerlemiştir.

Kahramanın yolculuğu reddetmesiyle başlayan macera, içinde var olan ancak çeşitli sebeplerle reddettiği gerçeğin -gücünün- ortaya çıkmasıyla sonlanmıştır. Başlangıç ve son aynı yerdedir; kahraman başladığı noktaya döner ancak içinde saklı olan kendini bulmuş, güçlü bir kahramana dönüşmüştür. Yolculuk Erkey'in atının onu yönlendirmesi, yardım etmesiyle gerçekleşmiştir. At figürünün önemi ise Kökin Erkey destanı için orta da olup başka bir çalışmada ele alınması uygun olacaktır.

Kökin Erkey destanı, Campbell'in monomit kuramının aşamalarına bakıldığında birebir uymamakla birlikte genel hatlarıyla paralellik göstermektedir. Bu bağlamda Campbell'in oluşturmuş olduğu monomit kuramının kapsamı Kökin Erkey destanı örneğinde görüldüğü üzere göz ardı edilemeyecek bir uygunluk göstermektedir. Monomit kuramının araştırmacılar tarafından tekrar ele alınması ve kapsamının genişletilmesiyle daha geniş anlatıları tümüyle kapsamaması mümkün olacaktır.

KAYNAKÇA

- Campbell J (2017). Kahramanın Sonsuz Yolculuğu, (Çev. Sabri Gürses), İstanbul, İthaki Yayınları.
- Dilek İ (2002). Altay Destanları I, Ankara, Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Elçin Ş (1968). Türk Dilinde Destan Kelimesi ve Mefhum, *Türk Kültürü Dergisi*, 68, 158-168.
- Jung, C G (2013). Dört Arketip, (Çev. Zehra Aksu Yılmaz), İstanbul: Metis Yayınları.
- Oğuz Ö (2004). Destan Tanımı ve Eski Türk Destanları, *Millî Folklor*, 62.



© Author(s) 2021.

This work is distributed under <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>